

マウスユーティリティ 取扱説明書



目 次

1. 概 要	1
1.1 特 長	1
1.2 マウス	2
1.3 ユーティリティの起動方法	2
1.4 データの最大件数	3
1.5 作成画面の構成	5
1.6 操作方法	9
1.6.1 マウスの操作	9
1.6.2 キーの操作	9
1.6.3 操作上の制限事項（B面V 1.1 使用時）	10
2. 各コマンドの操作	12
2.1 線色の指定	12
2.2 線の種類の指定	12
2.3 スピードの設定	13
2.4 デリートの指定	14
2.5 アイコンの指定	14
2.6 色もようの操作	15
2.7 インクつぼの操作	17
3. 各アイコンの機能	19
3.1 Point （点）V 1.0 , 自由曲線 V 1.1	19
3.2 Line （線）	20

3.3	Box (箱)	21
3.4	Circle (円)	21
3.5	Ellipse (橢円)	22
3.6	Arc (円弧)	24
3.7	Fan (扇形)	25
3.8	Paint (塗りつぶし)	26
3.9	Disk assess	27
3.9.1	Drive No. および Cassette の切換	28
3.9.2	Load	29
3.9.3	Merge	30
3.9.4	Save	31
3.9.5	Basic	32
3.9.6	INK Load	33
3.9.7	INK Save	33
3.9.8	Files	34
3.10	Editer mode	36
3.10.1	END	37
3.10.2	Blue dot	37
3.10.3	CLEAR	38
3.10.4	320 dot	38
3.10.5	640 dot	39
3.10.6	DRAW	39
3.10.7	EDIT	40
3.10.8	DELETE	41

4.	カセットからディスクへの移植方法	42
5.	ディスク版オートスタート方法	44

1. 概 要

このソフトウェアはマウスを使用してディスプレイ上に絵を描くためのユーティリティです。

カセットのA面にはマウスユーティリティ（V 1.0）が、B面にはマウスユーティリティ（V 1.1）が入っております。

A面（V 1.0）とB面（V 1.1）の違いとしては、V 1.1にはV 1.0にはないマウスの移動により自由に曲線を描く機能が備わっていますが、取扱えるデータ件数はV 1.0に比べて少なくなります。

マニュアル上では特にことわらないかぎりA面（V 1.0）用、B面（V 1.1）用に共用して書かれています。

なお、カセット上のマウスユーティリティは、4.カセットからディスクへの移植方法に従い、ディスクへ移すことができますが、このときは、A面、B面を問わず、拡張RAM（64KB以上）が実装されていることが必要です。

1.1 特 長

(1) マウスを使用することにより、誰でも簡単に絵の作成が行なえます。

(2) マウスユーティリティで作成した絵をファイルとして保存・呼出すことが可能です。

また、Basic プログラムに変換して他のプログラムに Merge することができます。

(3) 8×8 のマス目に色を入力することで、色・もようを作ることができます。

(4) 作った色を40個のインクつぼに保存して、使いたいときに取り出して使用することができます。

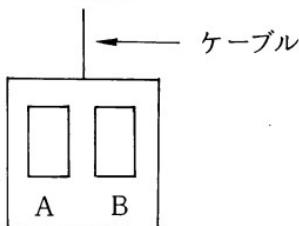
また、40個を単位としてカセットやディスクにSaveすることにより、必要なときに呼び出して、色・もようを使用することができます。

1.2 マウス

マウスは図のようにケーブルを上にして使用してください。

マウスには2つの押しボタンが付いていますが、これから説明では左側の押しボタンを' A '、右側の押しボタンを' B 'とします。

ケーブルは本体とMOUSEを接続します。



1.3 ユーティリティの起動方法

- カセットテープレコーダとS1本体を接続します。
- ディスプレイ、S1本体の電源を入れます。
- カセットテープレコーダにマウスユーティリティの入っているカセットテープをセットします。（A面 Version 1.0, B面 Version 1.1）

- ・ カセットテープレコーダの PLAY ボタンを押します。
- ・ PF1 キーを押し, " Ready " が表示されたら PF5 キーを押します。

1.4 データの最大件数

初期画面（B面 マウスユーティリティ（V1.1）起動時）



マウスユーティリティを起動させると、初期画面として上のように表示され、作成することができるデータの最大件数が表示されます。その件数をこえた場合絵を描くことはできますが、データを残すことはできませんので注意してください。

データの最大件数は、Version, Disk, 拡張 RAM の増設により異なります。

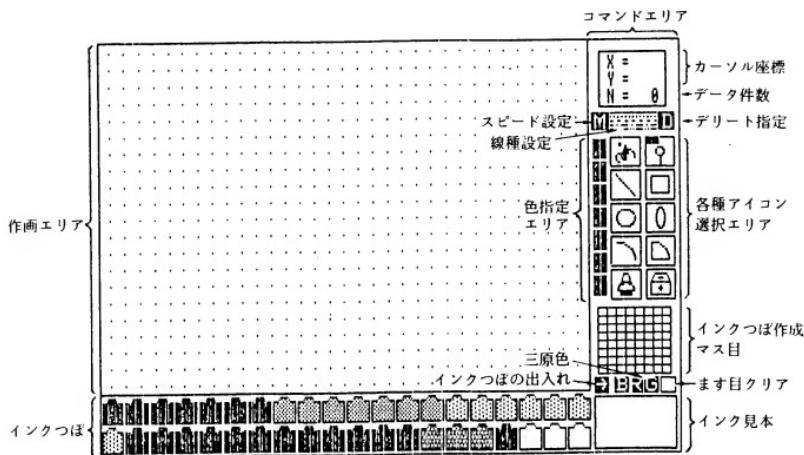
	使用記憶 媒 体	拡 張 R A M	自由曲線以 外のデータ	自由曲線 デ 一 タ
Version 1.0	カセッ ト	無	320	—
		有	1200	—
	ディスク	有	1200	—
Version 1.1	カセッ ト	無	100	800
		有	1000	2000
	ディスク	有	1000	2000

注 意

- (1) ディスク使用時にはVersion 1.0, Version 1.1共に拡張RAMが必要です。
- (2) RAMディスク使用の場合、不必要的RAMディスク内のファイルをKillしてください。
- (3) RAMディスクを使用するときにはS1マニュアルを参照してください。

1.5 作成画面の構成

画面に表示された各部の名称と機能は次のとおりです。



(1)

X =
Y =
N = 0

(a) X =

X方向のマウスカーソルの位置を表します。

(b) Y =

Y方向のマウスカーソルの位置を表します。

(c) N =

絵を構成するデータ件数を表示します。

(d) 枠

描かれる線の色と線のスタイルを表します。

- (2)  線種設定
5種類の線
(実線, 点線, 破線, 一点鎖線, 二点鎖線)より指定します。
- (3)  スピード設定
標準(M), 高速(F), 低速(S)の3種があり, マウスカーソルの移動速度を設定します。
- (4)  デリートの指定
最終に描いた絵を消去します。
- (5) 各種のアイコン
- (a)  Point (PF1) (Version 1.0)
点を打ちます。
-  自由曲線 (PF1) (Version 1.1)
自由曲線を描きます。
- (b)  Line (PF2)
線を描きます。
- (c)  Circle (PF3)
円を描きます。
- (d)  Arc (PF4)
円弧を描きます。

- (e)  Paint (PF5)

作成した絵に色を塗ります。

- (f)  Disk access (PF6)

ディスクアクセスを行います。

- (g)  Box (PF7)

四角形を描きます。

- (h)  Ellipse (PF8)

橢円を描きます。

- (i)  Fan (PF9)

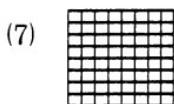
扇形を描きます。

- (j)  Editer mode (PF10)

エディタ モードに入ります。

(6) 線色(境界色)

色は上から青・赤・マゼンタ・緑・シアン・黄・白の7色があります。



色・もようの作成ます目(8×8)

- (8)  インクつぼ

画面には40個表示されます。インクデータを入れておきます。

(起動時には37種のインクデータが入っています。)

(9) 

インクつぼの出入の方向を表します。

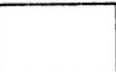
ならばインク見本をインクつぼへ入れ、ならばインクつぼからインク見本へ出します。

(10) **BRC** 三原色（左から青、赤、緑）

色・もようを作成するとき使います。

(11)  ます目クリア

ます目のクリアをします。

(12)  インク見本

色・もようをみます。

(13)   マウスカーソル

コマンドエリア内では矢印（左）、作画エリア内ではえんぴつ形（右）となります。

1.6 操作方法

1.6.1 マウスの操作

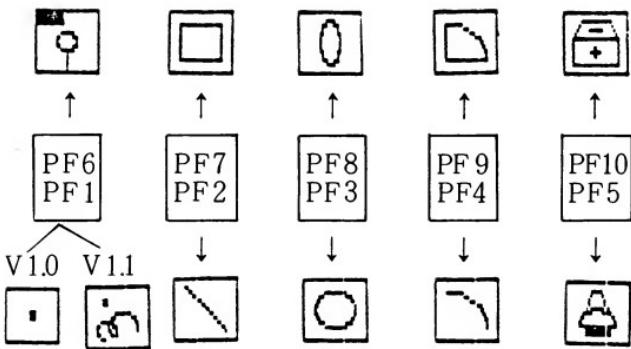
マウスを移動して画面に表示されたマウスカーソルをコマンドエリア内のアイコン上に合せ、「A」または「B」を押しコマンドを選択します。

この一連の操作によって行ないます。何を行なうかは、アイコンの選択やマウスのボタンの押し方によってそれぞれ異ります。

1.6.2 キー操作

マウスを使用せず、キー操作でも同様のことことができます。

- (1) マウスの「A」ボタンはキーボード上の \blacksquare キー、「B」ボタンは \blacksquare キーに対応しています。
- (2) カーソルキーの移動幅は、テンキー0～9で変更が可能です。入力された値をドット単位として移動します。ただし、0は10ドットを一単位とします。
- (3) ファンクション・キーは次のようなアイコンと対応しています。



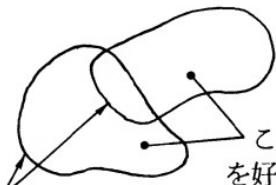
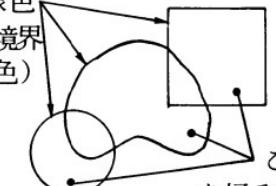
注 意 PF 6 から PF 10 を入力するときは **SHIFT** キーを同時に押します。

1. 6. 3 操作上の制限事項（B面V 1.1 使用時）

作成した絵は必要なつど画面上に再表示されますが、このとき以下の順序で再現されます。

- (1) 自由曲線がある場合には、まず最初にすべての自由曲線を描き、その後に自由曲線以外を描きます。
- (2) 自由曲線どおしの内の描く順序は最初に作成したとおりです。
- (3) 同様に、自由曲線以外についても描く順序は最初に作成したとおりです。ここで、自由曲線とは自由曲線アイコンで描いた絵を表わし、自由曲線以外とは自由曲線以外のアイコンで描いた、またはペイントした絵を表わします。

このため、下記の例については再表示できない場合がありますのでご注意ください。

項番	作成する絵	注意点
1	<p>自由曲線間で重ね合わせ, かつその中をペイントする (例) 2つの自由曲線の重 ね合わせ</p>  <p>この中 を好みの 色でペイ ントする。</p> <p>線色(境界色)</p>	<p>重ね合わさっている各自由 曲線の線色(境界色)をす べて同じとし, 各自由曲線 を先に描いた後ペイントす る。</p>
2	<p>1つの自由曲線と自由曲線 以外と重ね合わせ, かつそ の中をペイントする。 (例) 1つの自由曲線と円, 四角の重ね合わせ</p>  <p>この中 を好みの 色でペイ ントする。</p> <p>線色 (境界 色)</p>	<p>重ね合わさっている自由曲 線と自由曲線以外の線色 (境界色)をすべて同じと し, 最初に自由曲線を描く。 または最初に作成するとき, まず自由曲線を描き, 次に 自由曲線内をペイントした 後, 自由曲線以外の絵を描 く。(線色の変更は可)</p>

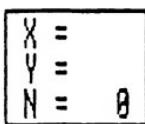
2. 各コマンドの機能

2.1 線色の指定

機能：線色（境界色）を指定します。

解説：線色としては青、赤、マゼンタ、緑、シアン、黄、白の7色から選択できます。

操作：(1) マウスカーソルを色指定エリア内の線色として使用する色の位置に合せ、「A」または「B」を押します。
(2) 線色を指定すると



の枠線が指定した色に変ります。（起動時は白です。）

2.2 線の種類の指定

機能：線の種類を指定します。

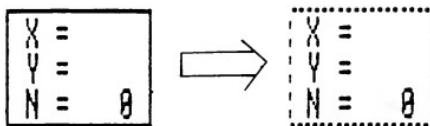
解説：線の種類としては実線、点線、破線、一点鎖線、二点鎖線の5種類から選択できます。

操作：(1) マウスカーソルを線種設定コマンドに合せます。
(2) 「A」または「B」を押すことにより
実線 → 点線 → 破線 → 一点鎖線 → 二点鎖線



と変化します。

(3) 線の種類を指定すると



のように、枠線が指定された線の種類に変ります。

(起動時は実線です。)

2.3 スピードの設定

機能：マウスカーソルの移動速度を変えます。

解説：マウスカーソルの移動速度は3つの中から選ぶことができます。

M 標準スピード

F 高速

S 低速

操作：(1) マウスカーソルをスピード設定コマンドに合せます。

(2) 'A' または 'B' を押すことにより



と変化します。（起動時は標準スピードです。）

2.4 デリートの指定

機 能：絵を消します。

解 説：自由曲線のアイコンが指定されているときには自由曲線のみの絵が消されます。それ以外のアイコンが指定されているときには、自由曲線以外の絵から消されます。このとき自由曲線しか描かれていない場合には、自由曲線の絵が消されます。

操 作：(1) 自由曲線を消去するときには自由曲線のアイコンを指定し、その他の絵を消去するときには自由曲線以外のアイコンを指定します。
(2) デリート指定コマンド  にマウスカーソルを合せ「A」または「B」を押します。最後に描かれた絵が消去されます。

注 意

- Version 1.0 では自由曲線用のアイコンはありませんので、アイコン指定に関係なく最後に描かれた絵が消されます。

2.5 アイコンの指定

機 能：各アイコンの機能を選択します。

解 説：マウスカーソルを各種アイコン選択エリア上のアイコンへ移動し、マウスボタンを押すことにより指定します。

操 作：(1) アイコン上にマウスカーソルを移動し
(a) 「A」を押す

アイコンが指定され、マウスカーソルは作画エリアの最後のポイントに移動します。

ただし、最初は中央(X = 320, Y = 100)に移動します。

(b) 「B」を押す

アイコンは指定されますが、マウスカーソルは移動しません。

(2) 絵の終点方法

描き終った時点で

(a) 「A」を押す

絵が固定され、マウスカーソルは作画エリア上に残り、次の入力待ち状態となります。

(b) 「B」を押す

絵が固定され、マウスカーソルは現在指定されているアイコン上に移動します。

2.6 色・もようの操作

機能：色・もようを作成します。

解説：(1) ペイントするときの色・もようを作成します。

- (2) 色は青(B), 赤(R), 緑(G)の3原色で、アルファベットの消えたところが指定された色であることを示します。(起動時は青が指定されています。)
- (3) 色の重ね合せで、次の色を作ることができます。

	青	赤	緑
マゼンタ	○	○	—
シアン	○	—	○
黄 色	—	○	○
白	○	○	○

- (3) 作成した色・もようをインクつぼに保存して、使用したいときに取り出して使用することができます。
 (2.7 インクつぼの操作参照)

また、インクつぼ40個のインクデータは、カセットやディスクにセーブして必要なときに呼び出すことができます。(3.9.7 INK Save 参照)

操 作 : (1) 三原色のいずれかを指定します。

マウスカーソルを三原色（青・赤・緑）のいずれかの上に移動させ、「A」または「B」を押します。アルファベットが消え、その色が指定されたことを表します。

(2) ます目にペイントします。

マウスカーソルをます目に合わせ「A」または「B」を押します。ます目1つに色がつきます。横一列に色をつけるときは、横一列の指定位置（ます目の外の右端）にマウスカーソルを合わせ「A」または「B」を押します。

* 同じ色を重ねると色は消えます。

(3) (1), (2)を繰り返すことにより色・もようを作成します。

※ 8×8のます目をクリアしたいときには、ます目クリアにマウスカーソルを移動し、「A」または「B」を押してください。

(4) 作成した色・もようをインクつぼに入れるときや、絵にペイントしたいときには、インク見本に入れます。

インク見本にマウスカーソルを移動し、「A」または「B」を押します。インク見本にペイントされます。インクつぼへの入れ方は2.7インクつぼの操作を、絵にペイントする方法は3.8 Paint(塗りつぶし)を参照してください。

2.7 インクつぼの操作

機 能：ます目で作成した色・もようを保存します。

解 説：ます目で作成した色・もようを保存し、色を塗るときに自由に取り出し使用することができます。

操 作：(1) インクつぼに保存する方法

(a) マウスカーソルをインク見本へ移動し「A」または「B」を押します。ます目で作成した色・もようがインク見本へペイントされます。

(b) マウスカーソルをインクつぼの出入の方向を表す矢印上に動かし、「A」または「B」を押し  に変えます。

(c) 入れて置きたいインクつぼにマウスカーソルを動

かし，' A ' または ' B ' を押すとインク見本と同じものが入ります。

(2) インクつぼより取り出す方法

(a) マウスカーソルをインクつぼの出入の方向を示す矢印上に動かし，' A ' または ' B ' を押し ➔ に変えます。

(b) 取り出したいインクつぼにマウスカーソルを動かして，' A ' または ' B ' を押すと，その色・もようがインク見本に入り，ペイント（3.8参照）できるようになります。

(3) インクつぼの色のドット情報を見たいとき

(a) マウスカーソルをます目クリアに移動させ，' A ' または ' B ' を押します。

(b) (2)の方法でインクつぼからインク見本へ取り出します。

(c) マウスカーソルをインク見本へ移動させ ' A ' または ' B ' を押しますと，ます目の方へインクつぼの色・もようのドット情報が表示されます。

※ ます目がクリアされていないと，色・もようがインク見本に入ります。

3. 各アイコンの機能

3.1 Point(点) (Version 1.0)

機能：点を打ちます。

解説：作画エリア上に自由に点を打つことができます。

操作：(1) マウスカーソルを Point のアイコン上に移動させ
'A' または 'B' を押します。'A' を押した場合はマウスカーソルが作画エリアへ移動します。

(2) マウスカーソルを作画エリアの目的の場所にもっていきます。

(3) 'A' または 'B' を押すと点を打ちます。ただし 'B' を押すとマウスカーソルは Point のアイコン上へ移動します。

3.1 自由曲線 (Version 1.1)

機能：自由曲線を描きます。

解説：マウスの移動により自由に線を描くことができます。

操作：(1) マウスカーソルを自由曲線のアイコン上に移動させ
'A' または 'B' を押します。'A' を押した場合は、作画エリアにマウスカーソルが移動します。

(2) マウスカーソルを始点に移動し、'A' を押しながらマウスを移動させます。マウスの移動により自由曲線を描くことができます。

(3) 'A' をはなしたところで線画は固定され自由曲線

を描くことができます。

- (4) 「B」を押すと、マウスカーソルは自由曲線のアイコン上へ移動します。

3.2 Line (線)

機能：線を引きます。

説明：始点と終点を指定することにより線を引くことができます。

- 操作：(1) マウスカーソルをLineのアイコン上に移動させ「A」または「B」のボタンを押します。「A」を押した場合はマウスカーソルが作画エリアに移動します。
- (2) マウスカーソルを描きたい線分の始点に移動させ「A」を押します。
- (3) マウスを移動させるとそれに従って始点から線が伸びます。目的の位置までマウスを動かし「A」を押しますと、その位置が固定され、始点から線が引かれます。
- (4) 再びマウスを移動させるとその点が始点となり再びラインが描かれます。「A」を押した後でその点を最終点としたいときは、マウスカーソルを移動してコマンドエリア内のいずれかのアイコンを指定してください。
- (5) (3)で「B」を押すとその点が最終点となり線が描かれ、マウスカーソルはLineのアイコン上へ移動します。

3.3 Box (箱)

機能：四角形を描きます。

解説：2点の頂点を指定することにより四角形を描くことができます。

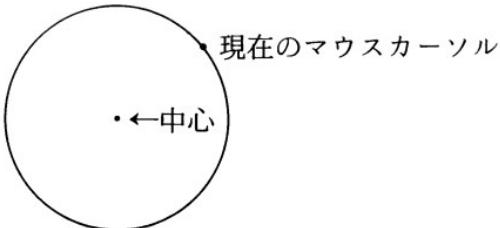
- 操作：
- (1) マウスカーソルをBoxのアイコン上に移動させ 'A' または 'B' のボタンを押します。'A' を押した場合は作画エリアにマウスカーソルが移動します。
 - (2) マウスカーソルを描きたい四角形の頂点に移動させ 'A' のボタンを押します。
 - (3) マウスを移動させると(2)で決めた頂点から四角形が対角方向に延びてきます。目的の対角点まで移動させ 'A' を押しますと、その四角形が固定されます。
 - (4) 再びマウスを移動させると(3)で押した対角点が頂点となり四角形を描くことができます。'A' を押した後その点を最終点としたいときには、マウスカーソルを移動してコマンドエリア内のいずれかのアイコンを指定してください。
 - (5) (3)で 'B' を押すとその点が最終点となり四角形が描かれ、マウスカーソルはBoxのアイコン上へ移動します。

3.4 Circle (円)

機能：円を描きます。

解説：最初に指定した中心点と現在のマウスカーソル位置によ

り円を描きます。



- 操作 : (1) マウスカーソルを Circle のアイコン上に移動させ
'A' または 'B' のボタンを押します。'A' を押
した場合は、作画エリアにマウスカーソルが移動しま
す。
- (2) マウスカーソルを描きたい円の中心に移動させ 'A'
を押します。
- (3) マウスを移動させるとマウスカーソル位置を円周に
もつ円が描かれます。目的の円が描かれたところで
'A' を押しますと、その円が固定されます。
- (4) 再びマウスを移動させると同一の中心で円を描くこ
とができます。'A' を押した後最終的な円としたい
ときにはマウスカーソルを移動してコマンドエリア内
のいずれかのアイコンを指定してください。
- (5) (3)で 'B' を押すとその円が描かれ、マウスカーソ
ルは Circle のアイコン上へ移動します。

3.5 Ellipse (橢円)

機能 : 橢円を描きます。

解説 : 最初に指定した中心点と現在のマウスカーソル位置によ

り橢円を描きます。



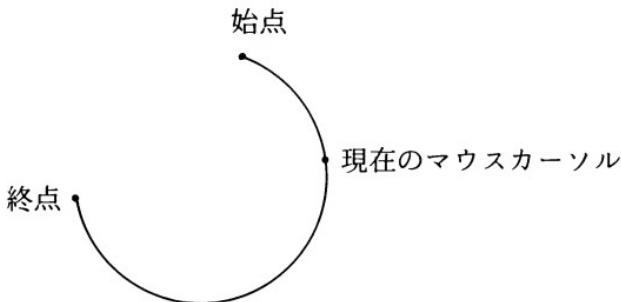
ここで、aはマウスカーソルと中心を対角としたときの縦径、bはマウスカーソルと中心を対角としたときの横径とします。

- 操作：(1) マウスカーソルを Ellipse のアイコン上に移動させ
'A' または 'B' のボタンを押します。'A' を押
した場合は作画エリアにマウスカーソルが移動します。
- (2) マウスカーソルを描きたい橢円の中心に移動させ
'A' を押します。
- (3) マウスを移動させるとマウスカーソル位置と中心を
対角とした四角形の縦径、横径を持つ橢円が描かれま
す。目的の橢円が描かれたところで 'A' を押します
と、その橢円が固定されます。
- (4) 再びマウスを移動させると同一の中心で橢円が描か
れます。'A' を押した後その操作を終了したいとき
にはマウスカーソルを移動してコマンドエリア内のい
ずれかのアイコンを指定してください。
- (5) (3)で 'B' を押すと、その橢円が描かれ、マウスカ
ーソルは Ellipse のアイコン上へ移動します。

3.6 Arc (円弧)

機能：円弧を描きます。

解説：最初に指定した始点、次に指定した終点と現在のマウスカーソル位置により円弧を描きます。



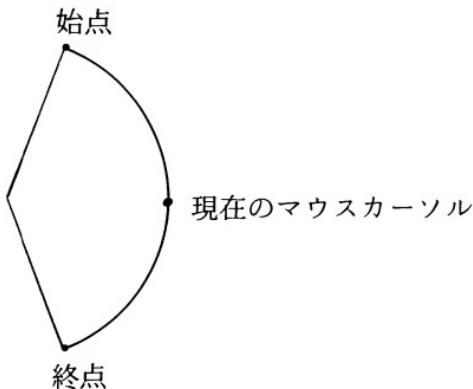
- 操作：(1) マウスカーソルをArcのアイコン上に移動させ 'A'
または 'B' のボタンを押します。'A' を押した場合は作画エリアにマウスカーソルが移動します。
- (2) マウスカーソルを描きたい円弧の始点に移動させ
'A' を押します。
- (3) 次にマウスカーソルを描きたい円弧の終点に移動させ
'A' を押します。始点と終点の位置が同じですと
円を描きます。
- (4) マウスを移動すると始点、現在のマウスカーソルの
位置、終点を結ぶ円弧が描かれます。目的の円弧が描
かれたところで 'A' を押しますと、その円弧が固定
されます。

- (5) 再びマウスを移動すると同一の始点、終点を持つ円弧を描きます。' A ' を押した後その操作を終了したいときには、マウスカーソルを移動してコマンドエリア内のいずれかのアイコンを指定してください。
- (6) (4)で ' B ' を押すとその円弧が描かれ、マウスカーソルは Arc のアイコン上へ移動します。

3.7 Fan (扇形)

機能：扇形を描きます。

解説：最初に指定した始点、次に指定した終点と現在のマウスカーソル位置により扇形を描きます。



- 操作**：(1) マウスカーソルをFanのアイコン上に移動させ 'A' または 'B' のボタンを押します。' A ' を押した場合は作画エリアにマウスカーソルが移動します。
- (2) マウスカーソルを描きたい扇形の始点に移動させ ' A ' を押します。
- (3) 次にマウスカーソルを描きたい扇形の終点に移動さ

せ 'A' を押します。

- (4) マウスを移動すると始点、現在のマウスカーソル位置、終点を結ぶ扇形が描かれます。目的の扇形が描かれたところで 'A' を押しますと、その扇形が固定されます。
- (5) 再びマウスを移動すると同一の始点、終点を持つ扇形を描きます。'A' を押した後その操作を終了したいときには、マウスカーソルを移動してコマンドエリア内のいずれかのアイコンを指定してください。
- (6) (4)で 'B' を押すとその扇形が描かれ、マウスカーソルは Fan のアイコン上へ移動します。

3.8 Paint (塗りつぶし)

機能：描いた絵を色・もようで塗りつぶします。

解説：描いた絵をます目で作成した色・もようまたはインクつぼのインクデータで塗りつぶします。

- 操作**：
- (1) インク見本にインクデータが表示されている状態にします。このインク見本にある色・もようがペイントされます。インクつぼからインク見本に移すときは 2.7 インクつぼの操作を、ます目から移すときは 2.6 色・もようの操作を参照してください。
 - (2) マウスカーソルを Paint のアイコン上に移動し 'A' または 'B' のボタンを押します。'A' を押した場合は作画エリアにマウスカーソルが移動します。
 - (3) マウスカーソルを作画エリアのペイントしたいところに移動します。

ろへ動かし 'A' または 'B' を押します。'B' を押した場合はペイント後マウスカーソルがPaintのアイコン上へ移動します。

注 意

- ・ペイントしたい部分の境界線色を必ず線色指定してください。指定されていないときは、ペイントしたい部分を塗ることができません。
- ・境界線で囲まれた部分が一度にペイントできないことがあります。Y方向にマウスカーソルをずらして 'A' または 'B' を押してください。

3.9 Disk access

機 能：ディスク（カセット）をアクセスします。

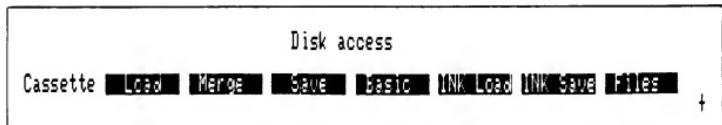
解 説：(1) アクセスする装置を選択できます。

(2) アクセスとして7つの機能があります。

- ・ Load (絵のデータをロードする。)
- ・ Merge (絵のデータをマージする。)
- ・ Save (絵のデータをセーブする。)
- ・ Basic (絵のデータを Basic プログラムに変換する。)
- ・ INK Load (インクデータをロードする。)
- ・ INK Save (インクデータをセーブする。)
- ・ Files (ディスクのファイルを表示する。)

操 作：(1) マウスカーソルを Disk access のアイコン上に移動させ 'A' または 'B' を押します。

(2) 作成画面が消え、画面が



と表示され、「+」のマークがFilesの右下につきま
す。

- (3) 始めにアクセスする装置を指定してください。指定
した装置に、カセットまたはディスクケットをセットし
ます。
- (4) マウスを左右に動かし「+」のマークを目的の機能
の所へ持っていき「A」または「B」を押します。
- (5) 間違ってDisk accessを選択してしまったときには左端、右端または各□の間で「A」または「B」
を押します。作成画面にもどります。
- (6) 「File name？」と表示されてからもとの画面に
戻りたいときには、ファイル名を入力しないで「A」
または「B」を押してください。（キー操作時はのみ使用）

3.9.1 Drive No. および Cassette の切換

機能：Drive No. およびCassetteの切換を行ないます。

解説：カセットにアクセスするときは表示をCassetteにしま
す。また、ディスクにアクセスするときにはDrive No.
を選択します。初期はカセット表示のみしかありません
が、プログラムを一部変更することによりディスクから

もアクセスできるようになります。変更の仕方は 4. カセットからディスクへの移植方法を参照してください。

- 操作：(1) Disk access 表示にします。（3.9 参照）
- (2) マウスを動かし「+」のマークを一番左に表示されている文字の下に合わせ「A」または「B」を何回か押します。
- (3) プログラムが変更されていないときは Cassette だけで切換はできません。

プログラムが変更されているときは Cassette と Drive No. の切換が可能になります。

例えば最大ドライブ番号 = 1 として変更したとき

Drive 0 → Drive 1 → Cassette


と表示が変わります。

- (4) 指定した表示のところからアクセスしますのでディスクケットまたはカセットを表示にしたがって装着してください。

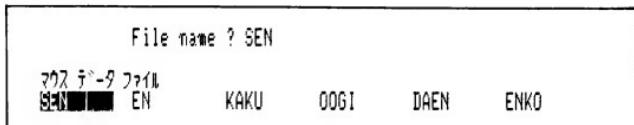
3.9.2 Load

機能：絵のデータをロードします。

解説：すでに作画エリアに絵が描かれているときは、その絵を消去しロードした絵を描きます。

- 操作：(1) Disk access 表示にします。（3.9 参照）
- (2) マウスを動かし「+」のマークを Load の下に合わせ「A」又は「B」を押します。

(3) 画面にマウスデータファイルと表示された下に今まで登録されたファイル名が表示されます。ロードしたいファイル名にマウスを移動させカーソルを合わせると、「File name ?」の後にファイル名が表示されます。



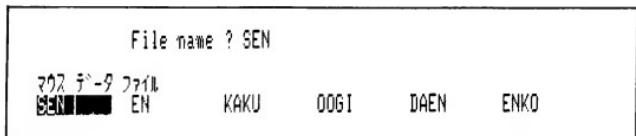
(4) 'A' または 'B' を押します。作画エリアにロードした絵が描かれます。

3.9.3 Merge

機能：すでに描かれているデータを消さずに絵のデータをマージします。

解説：すでに作画エリアに絵が描かれているときは、その絵のデータの後にマージします。別々に作成した絵をつなげることができます。

- 操作：**
- (1) Disk access 表示にします。（3.9 参照）
 - (2) マウスを動かし「+」のマークをMergeの下に合わせ 'A' または 'B' を押します。
 - (3) 画面にマウスデータファイルと表示された下に今まで登録したファイル名が表示されます。マージしたいファイル名にマウスを移動させカーソルを合わせます。「File name ?」の後にマージしたいファイル名が表示されます。



- (4) 「A」または「B」を押します。作画エリアにマージする前に書いた絵とマージした絵が描かれます。

3.9.4 Save

機能：現在、作画エリア上に描かれている絵をセーブします。

解説：Load, Merge で再び呼び出して描いた絵を再現することができます。

- 操作**：(1) Disk access 表示にします。（3.9 参照）
(2) マウスを動かし「+」のマークを Save の下に合わせ「A」または「B」を押します。
(3) 「File name？」と表示されますのでキーでファイル名を入力してください。ファイル名は8文字以内です。

注意

- 以前に、絵のデータをロード、セーブ、マージを行なっていた場合ファイルを入力する前にファイル名が表示されることがあります。このときは [IS] キーで表示されているファイル名を消去してからファイル名をキー入力してください。

- (4) ファイル名を入力しましたら「A」または「B」を押してください。（キーでの操作時は [] キーのみ使用）

(5) 作成した絵がセーブされます。

3.9.5 Basic

機能：絵のデータをBasicのプログラムに変換し、セーブします。

解説：(1) プログラムは10000行からで、先頭の10000行にはREM文でプログラム名がつきます。それから10とびで作成していきます。(Paintは5とび)

(2) Asciiセーブですので他のプログラムにMergeすることができます。

注意

- SCREEN, WIDTH 命令はついておりません。また RETURN もついておりませんのでサブルーチンとして使用する場合はListをとり変数名の確認と最後の行の次にRETURNを入れてください。

操作：(1) Disk access表示にします。(3.9参照)

(2) マウスを動かし'+'のマークをBasicの下に合わせ'A'または'B'を押します。

(3) 「File name?」と表示されますからファイル名をキー入力してください。ファイル名は8文字以内です。

(4) ファイル名を入力しましたら'A'または'B'を押してください。(キー操作では \Box キー)

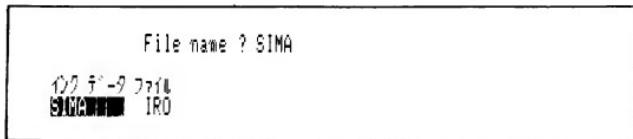
(5) 絵のデータがBasicプログラムに変換され、セーブされます。

3.9.6 INK Load

機能：セーブしてあるインクデータファイルを呼び出しインクつぼにインクデータを入れます。

解説：インクつぼ40個単位にセーブしてあるインクデータをロードします。これにより絵に思いどおりの色・もようをつけることができます。

- 操作：**
- (1) Disk access 表示にします。（3.9参照）
 - (2) マウスを動かし「+」のマークをINK Load の下に合わせ「A」または「B」を押します。
 - (3) インクデータファイルと表示された下に今まで登録したファイル名が表示されます。ロードしたいファイル名にマウスを移動させカーソルを合わせます。
「File name？」の後にロードしたいファイル名が表示されます。



- (4) 「A」または「B」を押します。もとの画面に戻りインクつぼにロードしたインクデータが入ります。

3.9.7 INK Save

機能：40個のインクつぼに入っているインクデータをセーブします。

解説：作成した色・もようを40個単位にセーブして必要なとき

に呼びだすことができます。（3.9.6 INK Load 参照）

- 操作：(1) Disk access 表示にします。（3.9 参照）
(2) マウスを動かし '+' のマークを INK Save の下に合わせ 'A' または 'B' を押します。
(3) 「File name ?」と表示されますのでファイル名をキー入力してください。ファイル名は 8 文字以内です。
- ※ 以前に、絵のデータをロード、セーブ、マージを行なっていた場合ファイル名を入力する前にファイル名が表示されることがあります。このときは [IS] [BS] キーで表示されているファイル名を消去してからファイル名をキー入力してください。
- (4) ファイル名を入力しましたら 'A' または 'B' を押してください。（キー操作時は [] キーのみ使用）
(5) 画面上のインクつぼ40個のインクデータがセーブされます。

3.9.8 Files

機能：ディスク上のファイルを表示します。（カセットでは無視されます。）

- 解説：(1) 登録されているマウスデータファイル、インクデータファイル、Basic プログラムファイルが表示されます。
(2) ディスクの残りグループ数（ディスクフリー）も同

時に表示されますので Save, Basic, INK Save のときに利用できます。

- 操作 (1) Disk access 表示します。(3.9 参照)
- (2) マウスを動かし '+' のマークを Files の下に合わせ 'A' または 'B' を押します。
- (3) マウスデータファイル, インクデータファイル, Basic プログラムの 3 種のファイル名が表示されます。拡張子 .BAS が指定されているものは Basic プログラムのファイルとして表示されます。
- (4) またディスクフリーグループ数も表示されます。
- ※ ディスクフリーグループ数において
- 約 50 件のデータ数を Save するときは 2 ~ 5 グループ数必要です。
 - マウスデータを Basic に変更したときはアスキー Save されますので Save の約 1 ~ 2 倍のグループ数が必要です。
 - インクデータを Save するときは 1 ~ 4 グループ必要です。

マウスデータ ファイル SEN EN	KAKU	0061	DAEN	ENKO
インクデータ ファイル SIMA IRO				
Basic プログラム				
ディスクフリー 142 グループ				

3.10 Editer mode

機能：エディタモードにはいります。

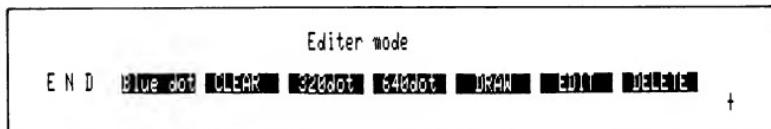
解説：(1) このアイコンは図形を描くときの補助的な役割をするコマンドを選択するためのものです。直接図形を描くものではありません。

(2) コマンドとして8つあります。

- END (プログラム終了)
- Blue dot (画面上の青の点を消去, 表示)
- CLEAR (画面クリア)
- 320 dot (全画面に 320×200 ドットで絵を描く)
- 640 dot (全画面に 640×200 ドットで絵を描く)
- DRAW (画面を消し最初から絵を描く)
- EDIT (画面を消し最初から1つずつ絵を描く)
- DELETE (最後の絵を消す)

操作：(1) マウスカーソルを Editer mode のアイコン上に移動させ 'A' または 'B' を押します。

(2) 作成画面が消え、画面が



と表示され ' +' のマークがDELETE の右下につきます。

(3) マウスを左右に動かし ' +' のマークを目的の所ま

で持っていき 'A' または 'B' を押します。

- (4) 間違って Editer mode を選択してしまったときは左端, 右端または, 各 の間で 'A' または 'B' を押してください。作成画面に戻ります。

3.10.1 END

機能：プログラムを終了します。

解説：マウスユーティリティを終了し, Basic コマンド待ち状態にします。

- 操作**：
(1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）
(2) マウスを動かし '+' のマークをENDの下に合わせ
'A' または 'B' を押します。
(3) 画面がクリアされマウスユーティリティプログラム
が終り, Ready と表示され, Basic コマンド待ち状
態となります。

3.10.2 Blue dot

機能：作画エリア上のブルードットを消去または表示します。

解説：作成する絵の必要に応じてブルードットを表示, 消去す
ることができます。

- 操作**：
(1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）
(2) マウスを動かし '+' のマークをBlue dotの下に
合わせ 'A' または 'B' を押します。
(3) 作画エリア上のブルードットが消去されます。
(4) ブルードットを表示したいときには, 再び指定しま

す。

3.10.3 CLEAR

機 能：絵を消去します。

解 説：作画エリア上の絵を全部消去します。新しく絵を作成するときに使用してください。

- 操 作：
- (1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）
 - (2) マウスを動かし「+」のマークを CLEAR の下に合せて「A」または「B」を押します。
 - (3) 作画エリア上の絵がすべて消去されます。

注 意

- 作画エリア上のすべての絵が消去されますので充分注意して行ってください。

3.10.4 320 dot

機 能：作成した絵を 320×200 ドットで全画面に書きます。

解 説：全画面に作成した絵を描くことにより出来ばえのチェックやハードコピーに利用することができます。

- 操 作：
- (1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）
 - (2) マウスを動かし「+」のマークを 320 dot の下に合わせ「A」または「B」を押します。
 - (3) 全画面を消し 320×200 ドット（SCREEN 0）で全画面に絵を描きます。
 - (4) すべて描き終ると音がなります。**COPY** キーを押すことによりハードコピーをとることができます。

(5) もとの画面に戻すときは、' A ' または ' B ' を押してください。

3.10.5 640 dot

機能：作成した絵を 640×200 ドットで全画面に描きます。

解説：全画面に作成した絵を描くことにより出来ばえのチェックやハードコピーに利用することができます。

操作：(1) Editer mode 表示にします。（3.10参照）

(2) マウスを動かし '+' のマークを 640 dot の下に合わせ ' A ' または ' B ' を押します。

(3) 全画面を消し 640×200 ドット (SCREEN 1) で全画面に絵を描きます。

(4) すべて描き終ると音がなります。[COPY] キーを押すことによりハードコピーをとることができます。

(5) もとの画面に戻すときは、' A ' または ' B ' を押してください。

3.10.6 DRAW

機能：画面を消し最初から一つずつ絵を描きます。

解説：1 つずつの絵の確認を取ったり、また途中から EDIT (3.10.7 参照) に入り絵を消去するときに使用します。

操作：(1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）

(2) マウスを動かし '+' のマークを DRAW の下に合わせ ' A ' または ' B ' を押します。

(3) 画面を消し最初から絵を描いていきます。途中で

' A ' または ' B ' を押すと EDITに入ります。

(3.10.7 参照)

(4) 描き終ると音がなります。

注 意

- Version 1.1で自由曲線を描いたときには自由曲線が先に描かれます。

3.10.7 EDIT

機 能：作画エリアに最初から1つずつ絵を描き任意の絵のデータを消します。

解 説：作成した絵の中で任意の絵を簡単に消すことができます。

操 作：(1) Editer mode 表示にします。 (3.10 参照)

(2) マウスを動かし ' + ' のマークを EDITの下に合わせ ' A ' または ' B ' を押します。

(3) 画面を消し最初の絵のデータを描きます。ただし自由曲線が描かれているときには自由曲線が先に描かれます。

(4) 今、描かれた絵を消去するときは、

デリート指定コマンド団にマウスカーソルを移動させ ' A ' を押すと消去されます。(一度画面を消し最初から絵を描き消去されたデータをとばし次の絵を描きます。)

・消去しないときは、

デリート指定コマンド団以外のところで ' A ' または ' B ' を押すことにより次の絵が描かれます。

- 'B' を押すと次の絵から最後まで止まらずに描かれます。（DRAWと同様）

注 意

- Version 1.1 で自由曲線を描いたときには、自由曲線が先に描かれます。

3.10.8 DELETE

機 能：最後に描いた絵を消去します。

解 説：(1) Version 1.0 では最後に描いた絵を 1 つ消します。

(2) Version 1.1 では自由曲線以外のアイコンで描かれた最後の絵を 1 つ消します。ただし、自由曲線しか作成されていないときには自由曲線の最後に描いた絵を 1 つ消します。

操 作：(1) Editer mode 表示にします。（3.10 参照）

(2) マウスを動かし '+' のマークを DELETE の下に合わせ 'A' または 'B' を押します。

(3) 最後に描いた絵が消去され、残っている絵が画面に描かれます。

4. カセットからディスクへの移植方法

- (1) S1 本体、カセットレコーダ、ミニフロッピーディスクおよびディスプレイを接続します。
- (2) ミニフロッピーディスクおよびディスプレイの電源スイッチを入れてください。
- (3) S1 Disk Basic のシステムディスクケットをミニフロッピーディスクのドライブ 0 に装着し、S1 の電源スイッチを入れてください。Disk Basic が起動し S1 上で Disk Basic が動作する状態になります。ここで、NEWON 1  とキー入力します。
- (4) カセットレコーダにマウスユーティリティのプログラムが記録されたカセットテープをセットし、再生ボタンを押します。
- (5) カセットのボーレートを 1200 ボーに設定し、マウスユーティリティの Version 1.0 をロードします。（カセット A 面）

MOTOR OFF, 1 

LOAD "CAS0 : MOUSE 1/0" 

とキー入力します。

- (6) カセットからロードしたプログラムの 130 行目を変更します。

変更前 130 DR = 0



変更後 130 DR = (最大ドライブ番号 + 1)

例：・MP - 3550 または MP - 3560 使用時（2 ドライブ）

130 DR = 2

- ・上記の他に RAM ディスクを使用時

130 DR = 3

※ RAM ディスクの設定は Disk Basic マニュアルを参照してください。

- (7) 変更できましたらディスクにセーブします。移植されるディスクをドライブ 1 にセットします。

SAVE "1 : MOUSE 1/0" 

とキー入力します。"Ready"が表示されたならば移植は終了しました。

- (8) 同様に Version 1.1 も移植します。（カセット B面）
ファイル名は MOUSE 1/1 となります。

5. ディスク版オートスタート方法

マウスユーティリティがS1本体の電源を入れたとき、自動的に起動するシステム・ディスクケットを作成します。

(1) 無名ファイル登録

オートスタートを設定する前に無名ファイルに次のプログラムを作成してください。

```
80 'SAVE"MOUSE.MEN"
90
100 PALETTE:POKE &HFFD0,0:COLOR 7,0,0:SCREEN 0,0,0:WIDTH 40
110 DIM FS$(3):FS$(1)~"Version 1.0":FS$(2)~"Version 1.1":FS$(3)~" E   N   D "
120 LINE(100,0)-(540,21),PSET,1,BF:SYMBOL(64,4),"マウス ユーティリティ",2,2,4,0R
130 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(112,I*24+48),FS$(I),1,1,5:NEXT:I=1
140 LINE(210,I*24+45)-(410,I*24+57),XOR,4,BF
150 MS$="" WHILE MS$!="MS-INKEY$":WEND:G=INSTR(CHR$(13)+" "+CHR$(30)+CHR$(31),MS$)
160 IF G>1 THEN LINE(210,I*24+45)-(410,I*24+57),XOR,4,BF
170 ON G GOTO 200,180,180:GOTO 150
180 I=I MOD 3+1:GOTO 140
190 I=I+(I>1)-(I-1)*2:GOTO 140
200 ON I GOTO 210,220,230
210 RUN"MOUSE1/0.BAS"
220 RUN"MOUSE1/1.BAS"
230 WIDTH 80:CLS:END
```

マウスユーティリティ Version 1.0 と Version 1.1 が記録されたディスクケットをドライブ 0 に装着します。

SAVE 

とキー入力し、上記の無名ファイルを登録します。

(2) ユーティリティでオートスタート設定

S1 Disk Basic のユーティリティでオートスタートを設定します。

ユーティリティメニューで「7」をキーインするとサブメニューが表示されます。オートスタートの設定の「1」をキーインします。次のメッセージが表示されますので、マウスユーテ

ィリティのプログラムが記録されたディスクケットをドライブに装着し、そのドライブ番号をキーインしてください。

ドライブ番号をキーインすると、「イイデスカ(Y/N)?」というメッセージが表示されますので「Y」をキーインしてください。オートスタートの設定が行われました。

注 意

- ・前提条件としてディスクに Version 1.0, Version 1.1 がファイル名 "MOUSE 1/0" , "MOUSE 1/1" として登録してあることが必要です。

日立家電販賣株式會社

〒105 東京都港区西新橋2丁目15番12号
電話(03)502-2111

株式會社 日立製作所

(家庭電子) 〒105 東京都港区西新橋2丁目15番12号
（事業部） 電話(03)502-2111

(OA) 〒140 東京都品川区南大井6丁目27番18号
（事業部） 日立大森第2ビル
電話(03)763-2411